

Mobile citizen media

Ajib Setyo Arifin, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20248950&lokasi=lokal>

Abstrak

Tugas akhir ini adalah membangun sebuah perangkat lunak Mobile Citizen Media, yaitu suatu media yang menjembatani masyarakat untuk saling bertukar informasi dengan menggunakan jaringan telepon seluler GSM dan UMTS. Mobile Citizen Media adalah sebuah media yang memfasilitasi kegiatan Citizen Journalism. Perangkat lunak Mobile Citizen Media memiliki tiga komponen penting yaitu pengirim, pengolah, dan penyaji.

Pengirim adalah bertindak sebagai Citizen Journalism, dibantu menggunakan sebuah perangkat lunak pada telepon seluler yang dibangun menggunakan pemrograman J2ME. Telepon seluler yang digunakan harus mendukung MIDP 2.0 dan CLDC 1.1. Pengolah dan penyaji adalah website application yang bertugas mengolah dan menampilkan informasi yang diterimanya dengan membuat suatu database server MySQL. Pada proses pengiriman data dari pengirim dan penerima dilakukan pengompresan data teks menggunakan teknik kompresi LZW.

Ujicoba pertama dilakukan dengan pengompresan data teks pada sisi client. Data teks akan dikompresi jika ukurannya lebih besar sama dengan 460 byte, dengan titik saturasi efisiensi sebesar 36% dicapai pada saat data berukuran lebih besar sama dengan 3027 byte. Ujicoba kedua dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telepon seluler GSM dan UMTS. Pada jaringan GSM, diperlukan waktu pengunggahan selama 0.49 detik per Kbyte, sedangkan pada jaringan UMTS diperlukan waktu pengunggahan selama 0.28 detik per Kbyte.

This final task is to build a software Mobile Citizen Media, a media that is a bridge for people to exchange information with the mobile phone based on GSM and UMTS network. Citizen Media Mobile is a system that will help facilitating activities Citizen Journalism. A software Mobile Citizen Media has three important components, called the sender, processing, and displayer.

Sender is to act as Citizen Journalism assisted device using a mobile phone and a software is built by J2ME. Mobile phone has to support MIDP 2.0 and CLDC 1.1. Processing and displaying information is done by website combine with a MySQL database server. Before text data sent by sender, it will be compressed using LWZ compression technique.

The first trial conducted with data compression to the text on the client side. Text will be compressed if it's size is greater with 460 byte with saturation point of 36% efficiency achieved at the time of the data size is greater with the 3027 bytes. Testing is done with the second mobile phone network using the GSM and UMTS. In the GSM network, the time required for uploading is 0.49 seconds per Kbyte, while on the UMTS network, the time required for uploading is 0.28 seconds per Kbyte.